إستراتيجية تعزيز الالعاب الشعبية وسط الأطفال ودورها فى الحد من ظاهرة التحرش الجنسى (دراسة حالة على السودان)

فريق شرطة . د/ بدرالدين ميرغنى عبد الله

• **مستخلص الدراسة** :

قام هذا البحث بإفتراض ان تعزيز الالعاب الشعبية وسط الاطفال فيما بينهم قد تؤدى لتقليل ظاهرة التحرش الجنسى بمحاولة تعزيز ثقافة هذه الالعاب و يبتعدون عن الالعاب الالكترونية التى أكدت العديد من الدراسات البحثية بأنها احد الاسباب التى قد تؤدى للتحرش الجنسى. وهدفت الدراسة لتحقيق عدد من الأهداف المتمثلة فى العمل على القيام بنشر ثقافة هذه الالعاب وعلى ضؤ ذلك افترض البحث عدد اربع فرضيات استند بنائها على ان الرجوع لالعابنا الشعبية قد تقلل من نسبة الانحراف وسط شرائح الاطفال تحت سن المراهقة ، وتتلخص فى ان نشر ثقافة ممارسة الالعاب الشعبية وسط الاطفال يقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية وممارسة الالعاب الالكترونية قد تولد ليهم طاقة جسدية زائدة فقد تؤدى هذه الطاقة للتحرشى الجنسى عن طريق الملامسة أو المداعبة ، نضف لذلك ان ممارسة هذه الالعاب الشعبية يقلل من نسبة التحرش الجنسى . فقد اثبت الدراسة من خلال البحث الميدانى لشريحة تم إختيارها بعناية فائقة من بين الاطفال الذين يمارسون الالعاب اللاكترونية ، تم تدريبهم على بعض العاب الشعبية لمدة قاربت الست اشهر ، وتحديد زمن اللعب بعد مغيب الشمس ، وبعد استيعابهم لها تماما ، عن طريق الملاحظة بدأ هؤلاء الاطفال فى دعوة الكثير من قرنائهم . تم جمع البيانات بعد التأكد لاستيعابهم هذه الالعاب ، وتم إسخدام مربع كاى فى التحليل والتى أثبتت الدراسة من خلالها ان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين تعزيز ثقافة هذه الالعاب وتقليل التحرش وسط هؤلاء الاطفال واصت الدراسة بعدد من التوصيات كان من اهمها :التأكيد على نشر تقافة الالعاب الشعبية وإدخالها فى مختلف المراحل الدراسية والعمل على تطويرها بإدخال روح التنافس بينها . و العولمة فى جانب الالعاب الالكترونية لايمكن منعها إلا انها يمكن الحد منها ووضعها تحت مراقبة الأباء والامهات مع العمل على إزكاء التربية الدينية وسط الابناء .

Strategy for promoting popular games among children and its role in reducing the phenomenon of sexual harassment (Case study in Sudan)

ABSTRACT

This research has the assumption that the promotion of popular games among children between them may lead to reduce the phenomenon of sexual harassment in trying to promote the culture of these Games by moving away from electronic games. Many research studies approved that one of the reasons that could lead to sexual harassment is the electronic. The study aimed to achieve a number of objectives :- work to foster the culture of these Games, and on the light of this; the study suppose four hypotheses based on construction that refer to our Casino People may reduce the rate of deviation amid segments of children under the age of adolescence, for that we have spreading the culture of the popular games among children reduces the refuge of electronic games, and playing electronic games may generate excess physical energy, according to discharge this energy through foreplay or physical contact, so that half of the exercise of these popular

games reduces the percentage of sexual harassment. The study improved through field research to slice carefully selected from among children and by observation began these children in Invite a lot of their peers. Data were collected after making sure to accommodate them these games, Chi-square was used in the analysis, which demonstrated statistically there are significant differences between the promotions of the culture of these games and reduce harassment among these kids. Finally study numbered recommendations and the most important: the emphasis on publishing these popular Games, in different school and to develop them adding spiritual competition, Bearing in our mind globalization of electronic games cannot be prevented, but it can reduce; and put them under the control of parents, also with work on raising children amid religious education.

- **تمهيد** :

اللعب نشاط ضروري للطفل ، فهو ضرورة فسيولوجية ، ذهنية وروحية ، لأنه ينمي حيوية الطفل ، ويربي لديه مهارات ، ويعوده على العمل مع الجماعة ، وفق قواعد متفق عليها يلتزم بها الجميع. واللعب كنشاط جذاب للطفل يستهويه منذ الصغر ، ينطلق من الضرورة من البيئة المحلية ، شأن بقية النشاطات التربوية التي ينشأ معها الطفل وينمو ، لذا يتوجب أيضاً أن تكون ألعابه من البيئة المحيطة من الخطأ والخطر إنتزاع الطفل من بيئته وتراثه. اما تعويده منذ صغره على منتجات الصناعة الإلكترونية ، تحدد له قابل أيامه دور المستهلك لما ينتجه الآخرون فاللعب وإن كان تسلية وإنتفاعا للنفس ، فإنه هادف يرسب في النفسية بغير وعي ميولا ونزعات ، تؤسس لعادات سلوكية وأنماط معيشية فاللعب أحد مصادر الثقافة الاجتماعية . وقد كانت العديد من الالعاب تمارس فى السودان بعد مغيب الشمس ونذكر منها على سبيل المثال (سكج بكج – شليل- الحجلة – ام الحفر- كم فى الخط - - - - - - - الخ). وبالنظرة الفاحصة والمتأملة ومع ظهور عصر التكنلوجيا والالعاب الالكترونية التي يمارسها الاطفال وهم جلوس بدون إفراغ هذه الطاقات الكامنة لديها نضف لذلك مما قد يتعرض له أو يشاهده الاطفال من مقاطع فيديو تثير فى نفسه بواعث الغرائز الجنسية مما قد يدفع هؤلاء الاطفال للتحرش مع بعضهم او مع الغير .

- **مشكلة البحث**:

ظلت الالعاب الشعبية لوقت قريب احد ضروب الرياضة والتى يصاحبها ترويحاً عن النفس ، احد الركائز الاساسية فى تنمية الشعور بتقبل الآخر وسط الممارسين لها بإحترام متبادل ليس فيها غالب أو مغلوب ، لا زمن لها سوى الاحساس بالتعب أو الارهاق ، يتفرق الجميع والضحكات تعلو الوجوه ، ومع ظهور عهد العولمة والعديد من الالعاب الالكترونية ، التى أضحت فى متناول يد هؤلاء الاطفال دون دراسة اثرها على زيادة معدلات التحرش الجنسى وسط الاطفال.

بناء على ذلك فإن مشكلة البحث تطرح السؤال الآتى :- هل تعزيز الالعاب الشعبية التى كانت تمارس فى الماضى يمكن أن تساعد فى تقليل هذه الظاهرة ؟ وللاجابة على هذا التساؤل جاءات افتراضات البحث .

- **اهمية البحث**:

ما لاشك فيها أن ظاهرة التحرش الجنسى وسط الاطفال اضحت تمثل هاجسا كبيرا لكل الاسر وأجهزة الدولة بأذرع عدالتها المختلف المتمثلة فى أجهزة الشرطة والنيابة والقضاء حيث أن مثل هذه الجرائم تعد أبشع صور الإضرار بأمن المجتمع وإستقراره.وتجربة الالعاب الشعبية السودانية بنشر ثقافة هذه الالعاب ، قد تساهم لحد ما فى تلقيل هذه الظاهرة ، الامر الذى يساعد لحد ما فى الحد أو التقليل منها الامر الذى يزيد من اهمية هذا البحث.

- **اهداف البحث**:

- إلقاء الضوء علي بعض الالعاب العربية و الشعبية السودانية
- إبراز اهمية نشر ثقافة هذه الالعاب يقلل من اللجؤ للاالعاب الالكترونية
- الرجوع لهذه الالعاب هى تعزيز لثقافتنا الرياضية وتراثنا فى هذا المنحى
- تعميم التجربة قد يدفع العديد من الدول لاتباع هذا النهج لاحياء هذا التراث
- محاولة تقديم إطار علمي يؤكد لحد ما بأن ممارسة الالعاب الشعبية يقلل من ظاهرة التحرش الجنسى وسط الاطفال

- **افتراضات البحث**:

- نشر ثقافة و ممارسة الالعاب الشعبية وسط الاطفال ينأى بالاطفال بتقليل اللجؤ للالعاب الاكترونية
- الالعاب الاكترونية وممارستها تخلق لدى الاطفال طاقة زائدة
- الطاقة الزائدة قد تؤدى للتحرش الجنسى وسط الاطفال
- تعزيز ممارسة الالعلب الشعبية يقلل من هذه الظاهرة

- **منهج البحث**:

يستخدم الباحث مزيج من مناهج البحث (المنهج الوصفى والاستقرائى ودراسة الحالة) و يري الباحث أنه في هذا المزيج وسيلة للتوصل إلي أهداف الدراسة والمساعدة في الإجابة علي التساؤل الرئيسي للبحث

- **عينة البحث**:

تم إختيار عينة البحث من الاطفال من تلاميذ بعض المدارس داخل ولاية الخرطوم والذين لديهم سابق معرفة بالالعاب الالكترونية ولا يزالون يمارسونها و تقع اعمارهم بين سن (١٤- ١٦) على الرغم أن قانون الطفل السودانى ٢٠١٠م(١) قد عرف الطفل من عمر يوم حتى ١٨ سنة . إلا اختيارنا لهذه الشريحة لادراكهم لحد ما لعبارات البحث ومعانيه المتمثلة فى المداعبة والملامسة نضف لذلك هى السن الإكثر خطورة فى عالم الاطفال أو مايعرف بسن المراهقة . وتم اختيار١٠٠ طفلا من إجمالى العينة البالغ ٩٧١ تلميذا .

- **مصادر جمع البيانات**:

أعتمدت الدراسة على المصادر الاولية عن طريق إجراء جمع البيانات عن مجتمع البحث المستهدف والمصادر الثانوية عن طريق الاطلاع على بعض البحوث التى تعنى بمثل هذه المواضيع والكتب والدوريات والمجلات .

- **أدوات جمع البيانات**:

أعتمد البحث الاستبانة لعينة المختارة والمقابلا ت لبعض المهتمين بقضايا اللاطفال والشباب ، ثم الملاحظة .

- **صعوبات واجهت الدراسة** :
  - جرئم التحرش الجنسى من الجرائم التى يصعب الافصاح عنها
  - تدريب عينة البحث على الالعاب الشعبية وسط العينة المبحوثة تحتاج لوقت كبير
  - قلة المراجع والادبيات

وجاءت الدراسة من اربعة مباحث :-

- المبحث الاول :مفهوم التحرش الجنسى وسط الاطفال
- المبحث الثانى :ملامح عن الالعاب الشعبية العربية والسودانية التى يمارسها الاطفال
- المبحث الثالث :الالعاب الاكترونية وسط الاطفال وآثارها السالبة
- المبحث الرابع :تحليل وعرض الدراسة الميدانية
- ثم الخاتمة والتوصيات

- **المبحث الاول** : **مفهوم وتعريف التحرش الجنسى وسط الاطفال**

تناول العديد من المهتمين بقضايا الاطفال تعريف للتحرش الجنسى(٢) ، وقد تختلف فى فى مفردة الكلمة إلا انها تتفق فى المعايير والنظرة بناء على زاوية الباحث ويطلق مسمى "التحرش الجنسي" SEXUAL ABUSE على كل إثارة يتعرض لها الطفل/ الطفلة عن عمد، وذلك بتعرضه للمشاهد الفاضحة أو الصور الجنسية أو العارية، أو غير ذلك من مثيرات كتعمد ملامسة أعضائه التناسلية أو حثه على لمس أعضاء شخص آخر أو تعليمه عادات سيئة - كالاستمناء مثلا- فضلا عن الاعتداء الجنسي المباشر في صوره المعروفة ؟ والطفل/ الطفلة من سن الثانية من العمر - بل ربما أقل- يمكن أن يقع في براثن التحرش - بصوره المختلفة التي شرحناها- والمتحرشين؛ فالطفل/ الطفلة، يواجه هذا الخطر في أي وقت وفي كل وقت يمكن أن يغيب/ تغيب فيه عن رقابة الوالدين أو المربي الأمين (جد- جدة - معلمة أمينة)، ولعل تلك الحقيقة قد تذهل الكثيرين ويعتقدونها مبالغة، لكن ما أثبتته الحالات الحقيقية للأطفال الذين تعرضوا لهذا . والطفل الذي يتعرض للتحرش بمعناه المشار إليه، غالبا ما يحدث له ما يسمى Sexual Arousence أي إفاقة جنسية مبكرة؛ وهو ما يؤدي إلى إصابته بـHyper Sexual Activity أي نشاط جنسي زائد، والطفل في هذه السن من الناحية العلمية لا يعرف الميول الجنسية بالمقصود المعروف لدى الكبار، لكن يمكن أن يندرج هذا النشاط الجنسي الزائد

بما يتتبعه من تصرفات تحت ما يسمى بالسلوك السيئ الذي يفعله الطفل مقلدا أو مجبرا دون غريزة حقيقية داخله؛ فتظهر لديه تصرفات جنسية، وقد يتحول لمتحرش، كما قد تظهر لديه العديد من الاضطرابات على صورة أكل الأظافر أو التبول اللاإرادي أو الشرود، أو التدهور الشديد في المستوى الدراسي، أو الاضطراب في النوم، والكوابيس، والاستيقاظ فزعا من النوم.

يمكن أن يتعرض الطفل/ الطفلة في السن الصغيرة (٢- ٥) لهذا الخطر - غالبا- على يد أقرب من يتولون رعايته دون رقابة كالمربية والسائق والخدم والمراهقين في العائلة الذين قد يترك معهم الطفل في خلوة، أو أطفال الجيران والأقارب الذين قد يترك معهم في خلوة، مع كل من يمكن أن يختلط بهم دون رقابة، من الأصدقاء وأبناء الجيران والأقارب والسائقين والخدم. وإغواء الطفل في هذه السن قد يكون مصحوبا بتهديده بتعرضه للضرب أو العقاب أو القتل إذا باح لأحد، أو بتخويفه بأن الوالدين قد يعاقبانه أو يؤذيانه إذا علما بالأمر، أو قد يتم إغراؤه بالمال أو الهدايا أو الحلوى. وعادة ما يكون المتحرش هو شخص متحرَش به من قبل، متى وكيف يمكن و قد يقع الطفل/ الطفلة في براثن المتحرشين في أوقات انفرادهم به.

في العمر الأكبر (٦- ١٢) تساهم نفس العوامل السابقة في تيسير الأمر على المتحرش. وقد يساهم الطفل نفسه في تهيئة المناخ الملائم للتحرش بتتبعه لفترات غياب الوالدين أو انشغالهما لمشاهدة صور ما أو محاكاة شيء علمه له أحد (٣) .

وعلى كل فالطفل الذي يتحرى غياب والديه ليفعل أو يفعل به مثل هذه الأمور هو طفل لا توجد علاقة قوية أو صداقة حميمة تربطه بوالديه أو أحدهما؛ فصداقة الطفل لوالديه وشعوره بالأمان معهما تحميه من الكثير من المشكلات يجب ألا تكون المعلومات السابقة مصدرا للقلق وسببا في الذعر من موضوع التحرش؛ فالخطر وإن كان محدقا فإنه يمكن الاحتراز منه وتفاديه.ومن العوامل والتى يجب أخذها بعين الاعتبار عوامل مجتمعية: تتمثل في عدم توفر أماكن التسلية والترفيه، مما يدفع الأطفال لتمضية أوقات الفراغ في الشوارع، وكذا عدم كفاية القوانين التي تحكم مسألة الإساءة والاعتداء على الأطفال، وهذه المشكلة سائدة في المجتمعات العربية . كما أن معظم الشباب يتخرجون من الجامعات والمعاهد، ولا يجدون الوظائف ،حتى وإن تم إيجاد فرص عمل وهناك مشكلة أخرى هي أن الراتب الذي يحصل عليه الشاب لا يكفي احتياجاته الخاصة، وبالتالي يتأخر سن الزواج، فيحاول إيجاد الوسيلة البديلة لإرضاء غريزته عن طريق الأفلام الإباحية التي تثير غرائزه. ما هى العوامل التى تؤدى لإنتشار الظاهرة ؟؟

وقد أوردت د/ داليا(٤) عد من العوامل للتحرش الجنسى بالاطفال يمكن أن نوجزها فى الآتى :

- ✓ الطفح الجنسي فى الإعلام بكافة صوره والشراهة فى تناوله
- ✓ غياب الرقابة الوالدية
- ✓ الثقة الزائدة فى بعض المقربين للطفل وتركهم بمعزل عن المراقبة
- ✓ خوف الأسرة من الفضيحة فى معاقبة الجانى مما يؤدى لتكراره لجريمته
- ✓ عدم تثقيف الأطفال حول أجسامهم ومن وكيف ومتى يتعامل الأخرون معه
- ✓ عدم تطور اللوائح القانوينة فى بعض الأماكن لمتابعة شكل هذه الجريمة وتقييمها بما تستحق
- ✓ خوف الطفل من الإبلاغ سواء من الأسرة حتى لا تعتبره شريك ، أو من قدرات الجانى

وبالطبع يدخل ضمن الأسباب غياب الإلتزام الديني والخلقى وتطوير مفاهيم اللذة عن أى طريق ، التفريغ الوقتي للرغبات بغض النظر عن مناسبة الظروف لذلك من عدمها .

- **المبحث الثانى : ملامح عن الالعاب الشعبية العربية والسودانية التى يمارسها الاطفال**

إن ممارسة الالعاب الشعبية بمختلف مسمياتها إنما هو احياء لتراث تلك الدول ، وقدتتشابه فى طريقة لعبها وإن اخلفت المسميات ،و شعب السودان ، مثل بقية الشعوب الأخرى، له من تراثه الشعبي ما يميزه ويعطيه خصوصية ثقافية .. ومما يؤكد صلته ببقية الشعوب العربية الأخرى.. ونجد ذلك في مجال الحديث عن الألعاب الشعبية حيث تتفق كثير من الألعاب السودانية لا سيما الخاصة بالفتيان مع ألعاب شعبية أخرى في الوطن العربي لا سيما مصر بحكم الامتداد الجغرافي والثقافي.. وإن كانت المسميات تختلف في أسماء الألعاب وقواعدها.. وقد وجدنا من خلال البحث الميداني أن الألعاب في السودان تختلف من منطقة إلى أخرى في المسمى والمعنى مثل لعبة (الكعوت) (٥) التي تعرف بوسط السودان بهذا الاسم ولكن في شماله يعرفونها باسم (الشليل).تراث استعرضت الحديث في موضوع الألعاب الشعبية مع الباحث التراثي أحمد طه ، والباحث الخليفة عبد الحميد أحمد محمد الحسن . وكان هذا الحصاد:

- **ألعاب الفتيان**

- لعبة (طق الدومة) الدومة عبارة عن شجرة كبيرة ، لها فرعان ، وثمرها يسمى (الدوم) أما نواة الثمرة فتسمى (البعو).. ومن الطرافة أن نعرف أن نساء السودان كن يستثمرن هذه النواة بعد حفرها بطريقة خاصة ويستخدمنها كمكحلة لتكحيل العيون - أي لجانب من جوانب زينة المرأة .. أما ثمرة الدوم هذه فهي من ضمن الأدوات الرئيسة في هذه اللعبة التي تسمى أيضا في وسط الشمال والوسط السوداني . (الكدة والعصا) إلى جانب عصا محنية الرأس ، وتجهز عادة من جريد النخيل أو من شجرة السدر الصلبة . تشتهر اللعبة في فصل الصيف وأثناء العطلات المدرسية . وتتطلب مهارة في رسم الخطط كما يحدث في لعبة كرة القدم ، وتحقق للاعبين لياقة جسمانية كبيرة . . من تقاليد اللعبة التي تجري في ملعب مكشوف وتشبه إلى حد ما لعبة (الهوكي) المعاصرة أن

يكون هناك فريقان بعدد أقله خمسة لاعبين وحارس لكل فريق. ويبدأ اللعب حينما يتم وضع ثمرة الدوم بين الفريقين . . ليضرب اللاعبون الثمرة وكأنها كرة بعصيهم ، ومن يتمكن من إدخالها في (الجول) يحقق هدفا. ويتحدد الفائز في هذه اللعبة بعدد الأهداف التي يحققها.

- لعبة أم الحفر وتتشابه هذه اللعبة إلى حد ما مع لعبة (الحلة) في الامارات .. من تقاليدها أن يقوم اللاعبون بحفر حفر صغيرة في الملعب بعددهم .. شريطة أن تكون هذه الحفر في شكل خط مستقيم .. كل لاعب هنا يعرف رقم حفرته . . أما الأداة الرئيسة في هذه اللعبة فهي كرة في حجم كرة الطاولة ومصنوعة من القماش أو كما تعرف محليا . (كرة الشراب) بضم الشين ، صاحب الرمية الأولى يتم اختياره بطريق القرعة . . تبدأ اللعبة بوقوف اللاعب وسط اللاعبين ، ومن ثم يقذف بكرته باتجاه الحفر، أما الحفرة التي تسقط فيها الكره فعلى صاحبها أن يسرع لالتقاطها وقذفها نحو أي أحد من اللاعبين ، إذا لامست الكرة أحدهم اعتبر خارج اللعبة وخاسراً في ذات الوقت ، بينما يقوم بعض اللاعبين بردم حفرته بالتراب وهكذا تتوالى فصول اللعبة وقد تمضي الساعات في تناوب اللاعبين الأدوار. . أما الفائز في هذه اللعبة فهو الذي يتمكن من تجنب أن تصيبه كرة أي من اللاعبين ، بينما ينجح هو في إصابة بقية اللاعبين بالكرة ، وتبقى حفرته دون ردم لأنه المنتصر، وتقدم له جائزة يتفق أن يشترك في شرائها كافة اللاعبين وعادة ما تكون عبارة عن صندوق صفير من البسكويت أو علبة من الحلاوة المحلية .
- لعبة شدت . . صيفية شتويةالشدت ،وهى لعبة يمارسها الأطفال شتاء لمزيد من توليد الطاقة الحرارية للجسم ، كما تلب في الصيف في موسم جني (البلح) وفي الليالي القمرية . من طقوس اللعبة أن يشترك بها فريقان ، كل واحد منهما مكون من أربعة لاعبين .. يرسم أحد اللاعبين حلقة دائرية ومن ثم يدخل إليها الفريق رقم (١) بينما يبقى أعضاء الفريق (٢) خارج الدائرة ..أما بقية طقوس اللعبة فلا تختلف كثيراً عن طقوس وقواعد لعبة (الحلة) التي يمارسها الفتيان في الإمارت .
- (كعوت) على ضوء القمرو تعتبر هذه اللعبة من أشهر الألعاب الشعبية التي يمارسها الفتيان ، وعادة ما تلعب على ضوء القمر. أما كلمة كعوت فهي كناية عن عظمة تؤخذ من أي حيوان ويشترط أن تكون نظيفة. أما قواعد اللعبة فتكون بأن يقف اللاعبون بأي عدد كان داخل حلبة يقومون برسمها في ملعب ترابي. يتم اختيار أحد اللاعبين بالقرعة لقذف الكعوت بعيدا في جنبات الملعب.. بينما يقوم بقية اللاعبين بالبحث عنها وهم ينشدون :-

اللاعب الذي قذفه الكعوت : كعوت وينه

المجموعة: خطفه الدودو (والدودو هو رمز للأسد أو أي حيوان مفترس)

اللاعب : كعوت وين واح

المجموعة : أكله التمساح

وتستمر عملية البحث وسط أجواء من المرح والصخب . . إلى أن يحالف الحظ أحد اللاعبين ويجد العظمة المفقودة أو (الكعوت) وهنا يصيح بصيت عال : وجدته . . وجدته . . ويركض باتجاه الحلبة هاربا حتى لا يمسكه أحد ويستولي على الكعوت منه .وتستمر المطاردة . . وما بين شد وجذب . . فإذا تمكن اللاعب من الوصول إلى الحلبة وتسمى محليا (الميس) فيسجل على أنه الفائز، وإذا لم يتمكن من ذلك وأمسكه أحدهم عد خاسرا وعليه أن يدخل إلى الحلبة وأن يقوم بدوره برمي الكعوت . . وهكذا وبعد ساعات طوال تنتهي اللعبة بعد أن يكون الجميع قد طاله رمي الكعوت والبحث عنه . . تفيد هذه اللعبة الفتيان في التعود على اللعب في الظلام وعدم الخوف من (العتمة) ومن ثم الاعتماد على النفس .. وجدير ذكره أن هذه اللعبة من الألعاب غيرمكلفة ماديا كغيرها من الألعاب التي تستفيد من خامات البيئة المحلية في تنفيذها.

- لعبة(الطاب) أولعبة (الثعلب فات فات) وكما نعلم فهي تشتهر بهذا الاسم في الكثير من الدول العربية وفيها يجلس اللاعبون في دائرة بينما (يحوم) حولهم أحد اللاعبين ممثلا لدور الثعلب حيث يدور بينهم الحوار التالي:

اللاعب : الثعلب

المجموعة : فات فات

اللاعب : في ديله

المجموعة : سبع لفات

اللاعب : والعسكر

المجموعة : واقف طابور

تتطور اللعبة بأن يقوم اللاعب الثعلب برمي قطعة قماش خلف اللاعبين ، ومن يتمكن من التقاطها أو العثورعليها يقوم بمطاردة الثعلب فإذا أمسكه، أصبح منتصرا وفي هذه الحالة يخسر الثعلب ويصبح الفائز مكانه وتستمر اللعبة هكذا.

- حوّل.. كذب الكاذب تتحدد هذه اللعبة بسبعة لاعبين.. يتم في البداية اختيارواحد منهم ويطلق عليه اسم (الكاتب)، أما مهمته فهي أن يجلس في دائرة (الميس).. ويقوم بكتابة رقم ما على الأرض ، بينما على بقية اللاعبين الستة أن يكونوا وقوفا وعلى بعد ٢٩مترا منه وفي صف مستقيم ، تبدأ اللعبة فعليا حينما ينادي الكاتب بقوله : يا أول .. (ويقصد به اللاعب الذي يقف على رأس الصف)، فيرد الأول بقوله : هلا بلب (بمعنى هلا بيك لبيك لبيك). فيقول الكاتب : كم في الخطر ؟ فيخمن الأول رقماً ما وليكن رقم (٥) مثلاً.. وإذا لم يكن توقعا صحيحا للرقم يقول له

الكاتب : كذب الكاذب .. (بينما تتعالى ضحكات اللاعبين وترقبهم) ويكرر الكاتب محاولته مع اللاعب الثاني ويقول : يا ثاني.. وهكذا تتكررتوقعات اللاعبين وتخميناتهم للتعرف على الرقم الصحيح ، وينادي الكاتب : يا ثاني فيردكما رد الأول .... إلى أن يتعرف أحدهم على الرقم الصحيح المرسوم على الأرض .. ساعتها يدرك الكاتب بأنه مهزوم وعليه أن يقول للفائز: شد واركب .. فيقوم بالامساك بأي لاعب من الفريق راكبا على ظهره ، ويسير به وسط الضحك إلى الميس ليقوم بدور الكاتب .. الذي يخرج مهزوما خاسرا.. وتتوالى فصول اللعبة حتى ساعة متأخرة من الليل دون كلل أو ملل .

في غرب السودان(٦) يمارس الأولاد والبنات ألعاباً موسمية مثل لعبة (إبرة وودر) وتعني الابرة المخبأة في تراب ركن من أركان الملعب وعلى مكانها علامة دقيقة جدا وعلى اللاعبين إيجادها. وهناك لعبة أخرى يسمونها (الدسوسية) ولا تمارس إلا ليلا، وتشبه إلى حد بعيد (الكومستير) ويلعبها الفتيان في بلاد الشام . . ومن تقاليدها أن يخفي جزء من اللاعبين أنفسهم في أركان من الملعب كأن يختبئوا خلف بعض الأشجار أو أية كتل أخرى.. وعلى الفريق الثاني البحث عنهم فإذا تمكنوا من الامساك بأحدهم أوسعوه ضربا وأصبح أسيرا لديهم ويوقفون عليه حارسا حتى لا يتمكن من الهرب وعلى فريقه أن يقوم بإنقاذه . . واللعبة كما نرى تحتاج إلى لياقة بدنية عالية ومهارة في البحث والتركيز وسط الظلام . أما أهم الألعاب المشتركة ، فهناك لعبة (الطور) ولعبة (قنة) وتمارس في أوقات رعي الأغنام . وفيها يقوم اللاعبون بحفر (١٦) حفرة . . توضع كل أربع حفر بموازاة الأخرى. . وعادة ما يلعبها فريقان كل واحد منهما مكون من فتاة وفتى.

تبدأ اللعبة بالاتفاق على اللعب بمادة محددة مثل نواة ثمرة أو خاتم صغير. . هنا يقوم اللاعب من فريق رقم (١) بمسك أحد أصابع زميلته وإخفائه وراء

ظهره . وباليد الثانية يمسك النواة المخفية في باطن يده ويمر بيده على الحفر ويقول (قنًّا.. قنًّا. جات تأكلنا.. عند أهلنا.. الشوك طعنا)... أثناء هذه العملية يكون قد أخفى النواة في أحد الحفر وأعلم زميلته برقم الحفرة بطريقة ما.. مهمة الفريق رقم (٢) أن يتعرف على الحفرة التي تم إخفاء النواة أو الخاتم في داخلها.. وأمام هذا الفريق فرص ثلاث ، فإذا فشل في الأولى قيل له من جانب الفريق الأول (كذب الكاذب).. وهكذا حتى تنتهي الفرص الثلاث وإذا لم يتمكنوا جميعاً من ذلك تقوم الفتاة من فريق (١) باستخراج النواة ، مع العقاب المعروف بأن تردم بالتراب أول حفرة من حفرهم الثمان .. وإذا فشلوا تماما وأغلقت جميع حفرهم يسمعون الكثيرمن الكلام الذي يغيظهم ويؤنبهم .. أما إذا نجحوا في معرفة الحفرة واستخراج النواة منها فإنهم يعلنون منتصرين ويأخذون مكان الفريق الأول ليبدأ اللعب من جديد..

- الرمة والحراس (الحارس)(٧) وهى من الألعاب الهامة والشائقة بالنسبة لأولاد السودان .. ومن تقاليدها أن يقوم نحو ١٥ لاعبا، برسم حلقة في منتصف الملعب ، ويجلس بها أحد اللاعبين ويطلق عليه اسم (الرمة)

بتشديد الراء والميم .. والرمة هنا تعني (الجيفة) أو الشخص المنبوذ.. ومن تقاليد اللعبة أن يوضع لاعب يعرف أنه الحارس لكي يحرس الرمة ممن يحاولون اقتحام مكانه ، يحاول اللاعبون اقتحام الحلقة ، ويدور صراع مرير بينهم وبين الحارس .. حيث يحاول المهاجمون تفاديه لأنه إذا نجح في لمس أحدهم فإنه سيضرب ضربا شديدا ويوضع في الحلقة مكان الرمة .. لكن إذا ما تمكن أحدهم من دخول الحلقة فإن من حقه ضرب الرمة والضحك عليه.. وتستمر اللعبة ويستمر تناوب الأدوار وسط ابتهاج الجميع ولكن في إطار تنافسي شريف. ومن المهم أن نذكر أن هناك بعض الألعاب الخاصة بالفتيان ويلعبها الكبار أحيانا مثل لعبة (السيجة) وتلعب هذه أيضا في مصر(٨)، وهي أشبه بلعبة الشطرنج ، وهناك لعبة أخرى تسمى (صفرجت) وهي أيضا قريبة من لعبة الشطرنج ، أما كلمة صفرجت فتعني انتهت ويطلقها الفائز في اللعبة حينما يفوز فيقول صفرجت .

- **ثانياً/ ألعاب الفتيات**

من أهم ألعاب الفتيات على الإطلاق الحجلة والصيّ والعروسة وأريكة عمياء، ونستعرض هنا بعضاً من هذه الألعاب (٩)

- الصي . . تحتاج إلى صبر وتركيز ومواد هذه اللعبة بسيطة للغاية ، فهي لا تتعدى عن خمس حصوات بحجم ثمرة الزيتون، باستثناء واحدة أكبر من الباقيات الأربع حجما، وتطلق الفتيات عليها اسم (الحطن قال).. والصي تلعبها فتاتان فقط .. تقوم الأولى بمسك الحصوات الخمس في باطن يدها اليمنى ومن ثم تقذفها قليلا في الهواء وعليها أن تعمل على التقاطها جميعاً على باطن يدها.... وإذا سقط منها عدد ما، فإنها تواصل اللعب بأن تقذف ما تبقى وتتلقفها بنفس الطريقة .. المرحلة الثانية من اللعبة تقوم الفتاة بأخذ واحدة من الحصى وتقذفها في الهواء وأثناء ذلك وبسرعة فائقة عليها التقاط واحدة من على الأرض في القلبة الأولى، وهكذا تستمر في اللعب بهذه الطريقة إلى أن تجمع الحصوات الخمس في يدها.. وهنا تحسب لها نقطة في خطة الفوز والخسارة .. لكن إذا لم تتمكن من استعادة حصواتها فتعتبر خاسرة وتحل مكانها الفتاة الثانية في اللعب .. ميزات هذه اللعبة أنها تعلم الفتاة التركيز والصبر والمثابرة على تحقيق الهدف.
- صكج بكج .(١٠) . لعبة مشتركة وهذه واحدة من الألعاب المشتركة الهامة في حياة فتيان وفتيات السودان لا سيما في مناطق إقليم كردفان ودارفور. . وتعرف بأنها أقاليم رملية ، وبعد تعرضها لهطول الأمطار. . تتبلل الرمال وتأخذ هيئة الطين . . الذي يسعد الأطفال باستخدامه في بناء البيوت والتماثيل والحيوانات وغيرها من مناظر تتوافر في البيئة أو في مخيلتهم . . أما قيمة هذه اللعبة فهي تكسب اللاعبين مهارات فنية في مجال التصميم والنحت ، وغالبا ما تقام المنافسات بينهم ويشرف عليها أولياء الأمور حيث تقدم الهدايا البسيطة لأفضل تصاميم وتكوينات من البيئة المحلية.

- أريكة عمياء. . في مناطق الوسط وهى من الألعاب الشهيرة والخاصة بالفتيات وتلعب في جميع مناطق السودان باستثناء الجنوب لكن شهرتها وشيوعها تتركزان في منطقة وسط السودان . . . أما مكان اللعب فهو عبارة عن مستطيل ترسمه اللاعبات على الأرض . . وطوله بمعدل ٣أمتار وعرضه بما يوازي مترا ونصف المتر، يقسم المستطيل طوليا إلى قسمين وثلاثة أقسام عرضيا. . تلعب بأربع لاعبات . . وتبدأ بأن تقف واحدة على حافة المستطيل وترمي بحجر صغير ناحية مربعات المستطيل . . إذا سقط الحجر على أحد خطوط المستطيل اعتبرت اللاعبة خاسرة . . الخطوة الثانية في اللعبة تقوم لاعبة جديدة بتكرار المحاولة . . وهكذا إلى أن تتمكن واحدة من رمي الحجر داخل أحد المربعات تماما. . ومن ثم تقوم بالقفز على رجل واحدة (تحجل) بداية من المربع الأول إلى الثاني محركة الحجر بأصابع قدمها. . وهكذا إلى أن تنجح في تمريره على كافة مناطق المستطيل . . وبذلك تعتبر فائزة وتستمر في اللعب . . إلى أن تخسر وتفقد سيطرتها على اللعبة لتتناوب معها لاعبة أخرى.

هذه بعض من النماذج ولاحظنا ان هنك طاقة تبذل ، وإخاء ومودة تتم بين الفتيان والفتيات ويسودها الفرح والمرح يجتمعون ويتفرقون من أجل اللهوالبرىء واللعب النظيف ، دون مشاكل أو أحقاد تدفن فليس فيها غالب أو مغلوب .

- **المبحث الثالث :الالعاب الاكترونية وسط الاطفال وآثارها السالبة:**

مسمى الألعاب الإلكترونية يشمل ألعاب الفيديو، ألعاب الكمبيوتر، الألعاب المحمولة، وألعاب الشبكة متعددة اللاعبين. أما ألعاب الفيديو يتم لعبها باستخدام قنصولة خاصة للألعاب يتم توصيلها بجهاز التلفزيون المنزلي. أما ألعاب الكمبيوتر فتلعب على جهاز الحاسوب. وتلعب الألعاب المحمولة على أجهزة محمولة نقالة، مثل الألعاب اليدوية، الهواتف الجوالة، وحاسبات الجيب.

وتشهد ألعاب الشبكة متعددة اللاعبين، والتي تُلعب عن طريق الإنترنت، أكبر نمو بين أنواع الألعاب المختلفة، حيث زادت شعبيتها بدرجة كبير في السنوات الأخيرة. ويمكن أن يصل عدد اللاعبين في اللعبة الواحدة الآلاف، يلعبون معا في نفس الوقت ويتفاعلون مع بعضهم البعض في أدوار متنوعة في اللعبة.

جمهور هذه الألعاب كبير، ويشمل الأطفال والمراهقين والشباب، كما يجذب نسبة غير قليلة من الفئات العمرية الأكبر، حيث يبلغ متوسط عمر مستخدمي هذه الألعاب في الغرب ٣٠ عاما. غير أن الذكور من اللاعبين يشكلون نسبة أكبر من الإناث(١١) .

عليه، فإن هذه الألعاب لم تعد أمرا خاصا بالأطفال، بل أصبحت صناعة كبيرة منتشرة بين جميع الناس في مختلف أنحاء العالم ومع انتشار الألعاب الإلكترونية وإقبال الأطفال المتزايد عليها أصبحت تأخذ الكثير من أوقات الأطفال داخل المنازل وأصبح الهاجس الوحيد لديهم هو البحث عن الألعاب

الجديدة مبتعدين عن اللعب والرياضة والحركة التي تحتاجها أجسامهم في مثل هذه المرحلة المهمة للنمو العقلي والجسدي لدى الطفل مما يؤثر عليه مستقبلا من الناحية الصحية والفكرية وأيضا بعض تلك الألعاب قد تؤثر على الطفل من الناحية الدينية لما تحتويه على مشاهد إثارة جنسية وصورا لها تأثير على معتقداتنا وعاداتنا الإسلامية السمحة ومن خلال هذا المبحث والذى يسلط الضوء على نقطة مهمة وهي إدمان الأطفال لها. تقول أم ريان (١٢) : ولدي مدمن العاب إلكترونية لدرجة أنه منذ بداية الإجازة الصيفية يبدأ من الظهر مواصلا حتى فجر اليوم التالي في اللعب على البلاي ستيشن لايفصله عن اللعب إلا تناول الوجبات الغذائية وفي يوم من الأيام تفاجأت به يشكو من صداع شديد في رأسه ويزداد مع اللعب مما اضطرنا إلى أخذه للطبيب وشرحت له السبب وكان العلاج الذي أكد عليه أن يبتعد عن اللعب المتواصل وأصبحت أحدد له أوقاتا للعب وقد زال الصداع عنه ولله الحمد. يقول الدكتور محمد قاسم (استشاري العيون في مركز الصالح الطبي) : ان الجلوس لساعات طويلة أمام مثل هذه الأجهزة ومن الناحية العلمية لها دور مباشر في أن تضعف البصر ولكن وبصورة غير مباشرة فإن بقاء الشخص بحالة تركيز لما يزيدعن ٦ ساعات يوميا بشكل مستمر يؤدي لحالة إجهاد لعضلات العين الإرادية وغير الإرادية مع انهاك للعصب البصري وخلل بالتفاعلات الكيميائية داخل طبقات الشبكية بالعين بسبب الأضواء الناتجة من الألعاب الإلكترونية والإشعاعات الكهرومغناطيسية المؤثرة وقد تحدث أعراض أخرى مثل الصداع المزمن.

و الجلوس لساعات طويلة يولد حالة من عدم التركيز واستنفاذ للمواد الضرورية المخزنة في الجسم مثل البوتاسيوم والكالسيوم وفيتامين A وهذا يؤدي إلى نوع من المزاج الحاد والتوتر عند الشخص وخاصة مع عدم الأكل الجيد ويجب عدم الجلوس أكثر من ساعتين إلى ثلاث ساعات يوميا وبخاصة للأطفال لأن أجسامهم بحاجة إلى الحركة واللعب مثل السباق والمشي وكرة القدم وذلك لبناء أجسامهم ونموها النمو الطبيعي. وحبذا أن يعوّدالآباء أبناءهم على الخروج للتنزه والتمشي على البحر أو بالحدائق العامةوذلك لأن فيها فائدة لهم وخصوصا في مثل هذه المرحلة يقول الدكتور منذر البدري طبيب نفسي بمركز الممتاز الطبي (١٣): أضرار الإدمان على الألعاب الإلكترونية كثيرة منها إضاعة الوقت في شيء لا فائدة من ورائه سوى الترفيه وحتى هذا النوع من الترفيه إذا زاد عن حده تسبب للطفل بأمراض عضوية وغير عضوية هذا بالإضافة إلى أن بعض تلك الألعاب فيها مشاهد خادشة للحياء العام وغريبة على مجتمعنا المسلم فبالطبع سوف تؤثر .

واسترسل الدكتور منذر قائلا : الإدمان على الألعاب الإلكترونية فيه مضيعة للوقت وضياع للصلاة في أوقاتها وترويج الأفكار الغريبة على مجتمعنا ملاحظ من العروض التي تصاحب تلك الألعاب وفيه ضياع لتطوير الفكر لدى الأطفال. واختتم حديثه في كلمة وجهها للوالدين والمربين والمسؤولين على التربية بأن

ينتبهوا لأطفالهم ويوجهونهم على حسن استغلال أوقات فراغهم فيما يعود عليهم بالنفع والفائدة وهذا لا يعني حرمانهم من تلك الألعاب بل يحددون لهم وينتقون منها المفيد لهم ويحددون لهم أوقاتا.

ويمكن تلخيص هذه الاضرار فى الآتى :-

- بطء نمو الجانب الاجتماعي بسبب العزلة التي يعيشها المستخدم
- ضعف التحصيل العلمي بسبب إضاعة الكثير من الأوقات في اللعب بدلا من الاستذكار والدراسة
- أضرار جسمانية ناتجة عن الخمول في الجلوس وراء اللعبة بدلا من الحركة وممارسة الألعاب الجسمانية
- أضرار تربوية ناتجة عن المحتوى العنيف أو الإباحي لبعض الألعاب، وهذا قد ينعكس في تصرفات سيئة قد تصل إلى حد الجريمة الناتجة عن أثر اللعبة على مستخدمها، وخاصة بين صغار السن والمراهقين الذين تضعف عندهم القدرة على التمييز بين الواقع وخيال اللعبة.

وقد يصل الأمر في حالاته القصوى، وإن كان نادرا، إلى الإدمان، حيث يبقى المرء يمارس الألعاب ليل نهار، وتختفي الجوانب الاجتماعية من حياته تماما، وقد ينتج عن هذا أمراض عصبية وجسمية وتدهور عام في الحياة. لذلك فإن من المهم الانتباه إلى هذه الجوانب، خاصة مع الأطفال والمراهقين، وإيجاد توازن في اهتماماتهم بين الأنشطة الجسمانية والعقلية والترفيهية المتنوعة.

اما مايتناوله موضوع البحث من ان عدد من هذه الالعاب لها بعض الآثر السالبة ما ورد على لسان الفريق ضاحى خلفان القائد العام لشرطة دبي (١٤) حيث أكد فى كلمته التي ألقاها في افتتاح ملتقى حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات الذي تنظمه أكاديمية شرطة دبي بالتعاون مع هيئة تنمية المجتمع بدبي، والإدارة العامة للتحريات والمباحث الجنائية، والذي أقيم في أكاديمية شرطة دبي، أن هناك جرائم كثيرة تستهدف الأطفال لكن أخطرها تلك التي تعتمد على التقنية الحديثة لأنها تعد عابرة للقارات، مشيرا إلى أن الجرائم والإحصاءات الدولية عن هذه الجريمة مرعبة وما تنشره وسائل الإعلام لا يعكس الصورة الحقيقية للعدد المهول من الضحايا. على زيادة معدلات جرائم التحرش الجنسى وسط الاطفال عرض الرائد فيصل الشمري مدير مكتب المدير العام بوزارة الداخلية جهود اللجنة العليا لحماية الطفل بوزارة الداخلية، متناولا عنوان «الدعارة الرقمية وآثارها المدمرة والتي تستخدم عبر تقنية الـ P2P، والتي تتعلق بالمعرفة الجنسية التي يحصل عليها أطفال اليوم وأساليب الحصول على تلك المعرفة وسلامتهم النفسية والجنسية. كذلك البحث على المواد اللاخلاقية والتي تعتبر ظاهرة منتشرة بين الشبان العرب (بهدف دراسة أنماط البحث على الإنترنت) وأكثر موضوعات البحث تفضيلا بين الشبان العرب هي على التوالي الجنس والدين والإرهاب، مؤكدا أن الأطفال الذين يحصلون على المعرفة الجنسية من خلال أساليب منحرفة

معرضون لاحتمال استغلالهم من المعتدين جنسيا الذين يعمدون إلى تحفيز معرفتهم وميلهم الطبيعي. وأضاف الرائد سالم عبيد سالمين من الإدارة العامة للتحريات والمباحث الجنائية بشرطة دبي الجرائم الالكترونية الواقعة على الأطفال، ومن ضمنها برامج المحادثة الالكترونية، حيث قال(١٥) «تعد برامج المحادثة الإلكترونية من أولى النقاط التي يستخدمها المجرمون وضعفاء النفوس للإيقاع بضحاياهم من الأطفال عن طريق إغرائهم ببرامج وألعاب إلكترونية وغيرها للإيقاع بهم واستدراجهم وذلك بطلب إرسال الصور العائلية الخاصة بالعائلة وبالطفل ومعلومات عن مكان السكن وعن الأهل ليتم استغلالها لاحقا في تنفيذ الجرائم الاختطاف والاعتداء الجنسي وسرقة الحسابات البنكية الخاصة بوالدي الطفل، كما تناول في عرضه خطورة المواقع الإباحية وتنوعها على الشبكة العنكبوتية الإلكترونية، لما لها من دور كبير في التثقيف السلبي عن الحياة الجنسية لدى الطفل وزرع الصورة المغايرة عن الجنس لدى كل من الولد والبنت صغار السن والذي بدوره يؤدي في النهاية إلى انحراف الطفل جنسيا وارتكابه أفعالا وأمورا جنسية في سبيل سد الرغبة الجنسية لديه من دون علمه بكبر المشكلة التي يقع فيها الطفل . وفى دراسة قامت بها منظمة خيرية معنية بشؤون الطفل إن جرائم الجنس ضد الاطفال تزايدت 15مرة منذ عام ١٩٨٨ وإن الإنترنت المتاح على الهواتف المحمولة قد يزيد الامر سوءا.

وأوضح تقرير لمنظمة ناشيونال تشلدرنز هوم سابقا(١٦) ، والتي تحمل حاليا اسم ان سي اتش، أن شبكة الإنترنت مسؤولة إلى حد كبير عن الارتفاع الهائل في جرائم الاباحية ضد الاطفال.وتقول المؤسسة الخيرية إن عام ٢٠٠٢ شهد ٥٤٩ جريمة جنسية ضد الاطفال مقابل ٣٥جريمة عام ١٩٨٨.وتخشى المؤسسة من أن يؤدي ظهور الجيل الثالث من الهواتف المحمولة، والتي تتمتع بإمكانيات تصوير الفيديو، إلى ارتفاع تلك الجرائم بشكل اكبر.ويساور منظمة ان سي اتش القلق من استخدام مرتكبي جرائم الجنس للجيل الثالث من الهواتف المحمولة للدخول على المواقع الاباحية للاطفال والتقاط صور لمواضع جنسية مع الاطفال وتبادل تلك الصور المسيئة .ويستغل هؤلاء صعوبة تحديد هوياتهم على الإنترنت لافتراس الاطفال، لكن الشرطةتمكنت من تعقب بعضهم حتى أجهزة الكمبيوتر الشخصية الخاصة بهم.لكن استخدام شبكة الإنترنت من خلال الهواتف المحمولة سيمثل صعوبة اكبر في تعقب المجرمين . ويعتقد التقرير أن الارقام الاخيرة، لعام ٢٠٠٢، سترتفع بشكل أكبر مما هي عليه عند نشر الاحصاءات الاخيرة لهذا العام، بسبب تأثير عملية أور، وهو تحقيق يجري مع ٦٥٠٠ بريطاني متهمين بالدخول على مواقع الاباحية للاطفال باستخدام بطاقات الائتمان.

وحذر مستشار شؤون الإنترنت بمؤسسة ان سي اتش، جون كار(١٧) ، من أن التكنولوجيا الجديدة سوف "تزيد الامور صعوبة من جهة المنع أو الحماية."وقال كار "تقريبا جميع قضايا سلامة الاطفال على الإنترنت الموجودة حاليا ستصبح أكثر تعقيدا عندما يصبح الإنترنت متاح في الشارع."

وفي النهاية فإن التوجيه السليم لأبنائنا وانتقاء الألعاب المفيدة لهم وتحديد أوقات اللعب لهم هو حماية لهم من إدمان الألعاب الإلكترونية لذا يجب على ولي الأمر انتقاء الألعاب المفيدة لأبنائه بحيث يختار ما يرتقي بحسهم الثقافي والمعرفي مثل الألعاب التي تزيد من قدراتهم الحسابية والعقلية وأيضا الألعاب التي تفيدهم في تعلم اللغة الإنجليزية والألعاب التي تزيد من معارفهم الدينية مثل العاب مواقيت الصلاة وغيرها من الألعاب المفيدة ولا مانع من اختيار العاب مثيرة لهم ولكن بشرط أن يتأكد ولي الأمر من خلوها مما يخالف الدين ويخدش الحياء العام وأيضا تحديد أوقات لهم في الجلوس أمام الشاشة أثناء اللعب وتحديد مسافة بعيدة لهم عن الشاشة حتى لا تتضرر صحتهم وتتحول تلك الألعاب من وسيلة للتسلية إلى كابوس الإدمان .

- **المبحث الرابع** : **الدراسة الميدانية** :

- **إجراءات الدراسة**:

بدأت هذه الدراسة قبل ستة اشهر بإختيار احد المدارس داخل ولاية الخرطوم ، وهى من المدارس التى يمكن تصنيفها من ضمن قائمة المدارس الخاصة الارستقراطية إن صح التعبير وإلمام تعاملهم مع جهاز الحاسوب والتقنيات المصاحبة له بكفاءة عالية . تم إختيار العينة لعدد ٢٧ تلميذا اعمارهم بين ١٤ – ١٦ سنة وذلك بإختيار حوالى ١٠٪ من اجمالى مجتمع البحث المستهدفة فى هذه العينة والبالغ اجمالى عددهم ٩٧١ تلميذ . وفى خلال عمل دووب بدأ تدريبهم على بعض الالعاب الشعبية (شلشيل – العكوت – كم فى الخط- - الخ) ومن خلال الملاحظة المباشرة لاحظنا أقبال هؤلاء الاطفال على اللعبة علما بأن هذه التمارين كانت تتم فى الهواء الطلق بعد مغيب الشمس . بعد الفترة المحددة (٦شهور) تم توزيع الاسئلة الاستبيان لعدد أربعة اسئلة تتوافق مع فرضيات البحث . بداية بتحليل الاجابات ، واستخدمت الدراسة مربع كاى كأحد اسليب التحليل الاحصائى ،وقد جاءات نتائج التحليل على النحو الآتي:-

- **اولا** :**عرض البيانات**:

الجدول (١) ممارسة الالعاب الشعبية تقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية

لاجابة	العدد	النسبة ٪
أوافق بشدة	٣٠	٣٠
أوافق	٤٢	٤٢
محايد	٢٣	٢٣
لاأوافق	٥	٥
المجموع	١٠٠	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

من خلال الجدول رقم (١) ان حوالى ٧٢٪ (اوافق + اوافق بشدة) انها قللت من اللجؤ للالعاب الالكترونية

الجدول (٢) الجدول (٢) ممارسة الالعاب الالكترونية لايبذلون معها أى طاقة جسدية

الاجابة	العدد	النسبة ٪
أوافق بشدة	٣٢	٣٢
أوافق	٤٤	٤٤
محايد	١٢	١٢
لاأوافق	٨	٨
لاأوافق بشدة	٤	٤
المجموع	١٠٠	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

من خلال الجدول (٢) ان حوالى ٧٦٪ (اوافق بشدة + اوافق) يؤكدون ان ممارستهم للالعاب الالكترونية لايبذلون معها اى طاقة جسدية

الجول رقم (٣) اللجؤ للمداعبة والملامسة مع الغير فى حالة مشاهدة العاب مثيرة جنسياً

الاجابة	العدد	النسبة ٪
أوافق بشدة	١٨	١٨
أوافق	٣٠	٣٠
محايد	١٤	١٤
لاأوافق	٢٧	٢٧
لاأوافق بشدة	١١	١١
المجموع	٢٧	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة

الجدول(٣) ٤٨٪ من افراد العينة (اوافق بشدة+ اوافق) بأنهم يلجأون عند اثارتهم للمداعبة والممارسة وهى من مؤشرات التحرش الجنسى ، وعلى الرغم من حساسية هذا السؤال وبإضافة المحايدين ترتفع النسبة لحوالى ٦٢٪ .

الجدول (٤) اثناء ممارستهم للالعاب الشعبية يشعرون بالتعب والحاجة للاسترخاء والنوم

الاجابة	العدد	النسبة ٪
أوافق بشدة	٢٦	٢٦
أوافق	٢٦	٢٦
محايد	١٣	١٣
لاأوافق	٢٣	٢٣
لاأوافق بشدة	١٢	١٢
المجموع	١٠٠	١٠٠

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة.

الجدول (٤) يوضح ان ٥٢ ٪ (أوافق بشدة +أوافق) من افراد العينة اثناء ممارستهم لهذه الالعاب يشعرون بالتعب والحاجة للاسترخاء والنوم

- **ثانياً / اختبار " كاى تربيع "**:

ولاختبار وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أعداد الموافقين والمحايدين وغير الموافقين للنتائج أعلاه، تم استخدام اختبار مربع كاى لدلالة الفروق بين الإجابات على فرضيات الدراسة وتم استخدام هذا الاختبار لاختبار الدلالة الإحصائية لفروض الدراسة عند مستوى معنوية ٥٪ ، حيث يتم الحصول على القيمة الاحتمالية، والتى تحدد ما إذا كان هناك دلالة إحصائية بين التكرارات

المتوقعة والتكرارات المشاهدة، وذلك بمقارنة القيمة الاحتمالية بمستوى معنوى (٠.٠٥) وهى قيمة الخطأ المسموح به فى معظم البحوث العلمية، فاذا كانت القيمة الاحتمالية أقلَّ من ٠.٠٥ ، فهذا يدل على وجود فروق بين التكرارات المشاهدة والتكرارات المتوقعة . وفى هذة الحالة نقارن الوسط الحسابى الفعلى للعبارة، بالوسط الفرضى، فإذا كان أكبر من الوسط الفرضي يكون ذلك دليلا كافيا على موافقة المبحوثين على العبارة أمّا إذا كان أقلَّ من الوسط الفرضى فهذا يدل على عدم موافقة المبحوثين على العبارة. وبعد إجراء هذه المقارنات جاءات نتائج الاختبارات كما موضح فى الجدول أدناه .

الجدول (٥) نتائج اختبار الفرضيات بإستخدام مربع كاى

الفرضيات	قيمة مربع كاى	مستوى المعنوية
نشر ثقافة ممارسة الالعاب الشعبية وسط الاطفال يقلل من اللجؤ للالعاب الالكترونية .	٦.٣٣	٠.٠٤
الالعاب الالكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية	١٥.٧٧	٠.٠٠٣
الاثارة تدفع البعض للملامسة والمداعبة الجنسية	٤.٢٩	٠٣٦٧
تعزيز الالعاب الشعبية يقل من ظاهرة التحرش الجنسي.	٨.٧٠	٠.٠٣

المصدر: إعداد الباحث من نتائج الإستبانة.

يتضح من الجدول رقم (٥) مايلى:

- بلغت قيمة مربع كاى المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة الفرضية الأولى، (٦.٣٣) بمستوى دلالة معنوية(٠.٠٤)، وهذه القيمة أقلَّ من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥٪) وعليه فإنَّ ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينَة، ولصالح الموَافقين على أنّ نشر ثقافة الممارسة للالعاب الشعبية يقلل اللجؤ للالعاب الالكترونية .
- بلغت قيمة مربع كاى المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة للفرضية الثانية، (١٥.٧٧) بمستوى دلالة معنوية(٠.٠٠٣) وهذه القيمة أقلَّ من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥٪) وعليه فأنَّ ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح المَوافقين على أنَّ الالعاب الالكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية
- بلغت قيمة مربع كاى المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة للفرضية الثالثة، (٤.٢٩) بمستوى دلالة معنوية(٠.٣٦٧) وهذه القيمة اكبر من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥٪) وعليه فأنَّ ذلك يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالحِ عدم الموافقين على أنَّ الالعاب الاكترونية تحمل بعض اشارات للاثارة الجنسية.
- بلغت قيمة مربع كاى المحسوبة لدلالة الفروق بين أفراد عينة الدراسة للفرضية الرابعة، (٨.٧٠) بمستوى دلالة معنوية(٠.٠٣) وهذه القيمة أقلَّ من قيمة مستوى دلالة (٠.٠٥٪) وعليه فأنَّ ذلك يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية، بين إجابات أفراد العينة، ولصالح المَوافقين على أنَّ تعزيز الالعاب الشعبية يقلل من ظاهرة التحرش الجنسى .

• **الخاتمة**:

• **اولاً: النتائج**

توصلت الدراسة للنتائج الآتية :-

- إن تعزيز ثقافة نشر الالعاب الشعبية وسط الاطفال هو هم مشترك بين سياسات الدولة التعليمية والبيت والمدرسة
- هناك عدم توافق بين أفراد العينة المبحوثة فى الالعاب الالكترونية تحمل بعض الالعاب التى تحمل طابع الاثارة الجنسية وقد يعزى ذلك لعدم حرمانهم لهذه الالعاب مستقبلا .
- الجلوس واللعب المتواصل بالالعاب الالكترونية يوفر لديهم طاقة جسدية لعدم الحركة.
- عدم الحركة الجسدية مع وجود هذه الطاقة وبعض المشاهد تولد لديهم رغبات جنسية كامنة قد تدفع البعض للمداعبة وللملامسة الجنسية
- المداعبة والملامسة الجسدية تؤدى لادمان هذه الظاهرة.
- غياب الدور الرقابى للاباء والامهات لهذه الالعاب الالكترونية يساعد الابناء فى سن المراهقة لاقتناء وتعلم المزيد منها .

• **ثانياً :التوصيات**

- التأكيد على تعزيز ونشر تقافة الالعاب الشعبية وسط الاطفال بمختلف المراحل الدارسية
- عقد دورات تدربية وندوات للاطفال عن اهمية الالعاب الشعبية لغرس هذه المفاهيم بأنها احياء للتراث القومى
- التوعية بمخاطر الالعاب الاكترونية السالبة لعدد من الامراض ومن بينها ماتقود اليه من التعرض للتحرش الجنسى
- توعية الاباء والامهات بمراقبة ابنائهم اثناء ممارستهم للالعاب الالكترونية وعدم ممارستها لاوقات طويلة
- العمل على تطوير الالعاب الشعبية بإدخال قواعد للمنافسة بداخلها على المستوى المحلى ثم القومى
- وضع استراتيجية لتعزيز الالعاب الشعبية بدراسة الفرص المتمثلة فى هذا التراث لمنع المهددات الناتجة عن ممارسة الالعاب الالكترونية
- عدم التضخيم التسويقى للالعاب الالكترونية انها تنمى فكر ومواهب الاطفال دون ذكر مخاطرها .

• **المراجع والهوامش**:

- قانون الطفل السودانى ٢٠١٠م المادة (٤) تفسير
- إيمان السيد مجلة الحوار المتمدن العدد ٨٣٧ بتاريخ ٢٠٠٤/٥/١٧
- موقع الجزيرة الرياضى _ منار الحمران _ الاثنين ٢٢رجب ١٤٢٢ العدد ١٠٩٥٩
- موقع على بكرة داليا الشيمى السبت ٢٥/ ٤/ ٢٠٠٩
- موقع الفحل – عمر فضل – ٢/١٢/ ٢٠٠٤ ص ٥٦٥٥
- موقع درة الشمال –الالعاب بالشمالية –مجدى حمزة –الساعة ٥- ١٧ م
- المرجع السابق
- الالعاب الشعبية فى مصر –الثقافة الشعبية – العدد١٩ –اشرف سعد
- موقع شباب اللغة العربية – الالعاب الشعبية فى دولة الامارات

- موقع الفحل – موقع سبق ذكره
- يوهان كريستوفر آرنولد لماذا يهمنا اطفالنا ؟ دار المحراث للنشر –امريكا- ٢٠١٢ ص١١٦
- موقع Gmail.com salwa الالعاب الالكترونية –الاضرار
- المرجع السابق
- الباحث- مقال حماية الطفل من جرائم تقنية المعلومات والاتصالات – مجلة الجمارك السودانية –العدد ٦٤ –ابريل ٢٠١١ ص ١٩- ٢٢
- المرجع السابق
- د/ انتصار الهادى –لاتهملوا اطفالكم- العدد٢١٤٧- ٢٠/ينايلر ٢٠١٢
- المرجع السابق

• المراجع:

- خضير كاظم حمود الفريحات وآخرين السلوك التنظيمى – مكتبة الجامعة –ط١ الشارقة - ٢٠٠٩
- سعد عبدالله الغبار –آليات إكتساب السلوك الإيجابى النتدى العربى –٢٠١٣-
- يوهان كريستوفر آرنولد لماذا يهمنا اطفالنا ؟ دار المحراث للنشر –امريكا- ٢٠١٢

• المجلات والدوريات :

- مجلة الجمارك السودانية العدد ٦٤ ابريل ٢٠١١م
- مجلة الاسرة العدد ٢١٤٧ يناير ٢٠١٢

• المواقع الالكترونية:

- موقع الجزيرة الرياضى
- موقع على بكرة
- موقع الفحل
- موقع درة الشمال
- موقع أخبارنا
- منتدى الهدى

****